ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯ　ＳＴＹＬＯＳ発売

The Wayback Machine - https://web.archive.org/web/20030402004823/http://www.celsys.co.jp:80/j/all-img/new-img/020417stylos.html

2002年4月17日

株式会社セルシス

次世代ベクターアニメーション制作ツール

『ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯ ＳＴＹＬＯＳ』を発表

株式会社セルシス（本社：東京都渋谷区 / 代表取締役：川上 陽介、以下セルシス）は、アニメーションの制作工程である絵コンテの作成からペイントまでをトータルにカバーする、アニメーション制作ソフト『ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯＳＴＹＬＯＳ（レタスプロ スタイロス）』を発売すると発表しました。Ｍａｃｉｎｔｏｓｈ版、Ｗｉｎｄｏｗｓ版を同時リリースし、2002年6月7日より、国内のアニメ制作プロダクションやアニメ科を持つ専門学校などに向け、148,000円（予価）にて販売します。

アニメーションは、「プリプロ」、「作画」、「仕上げ」、「撮影」など多くの工程を経て制作されます。「ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯ（レタスプロ）」とは、仕上げ用ソフト「ＰａｉｎｔＭａｎ（ペイントマン）」、撮影用ソフト「ＣｏｒｅＲＥＴＡＳ（コアレタス）」等、各工程ごとに分割された複数のソフトウエアの総称です。「ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯ」は、従来のセルやフィルムを使用して行われていたアニメの制作をパソコン上で可能にし、アニメ制作現場のデジタル化に大きく貢献しました。現在、プロ市場向けのアニメ制作ツールとしては、90％以上のシェアを獲得しております。

アニメ制作現場では、制作環境のデジタル化が急速に進み、「仕上げ」や「撮影」の工程は、ほぼ完全にデジタル化されました。しかし、「プリプロ」や「作画」の工程は、①紙とペンに勝る描き心地を提供するソフトがなかった。②デジタル化しても大幅なコストの削減につながらない。などの理由により、未だデジタル化が遅れている状況です。

「ＳＴＹＬＯＳ」は、業務用アニメ制作ソフト「ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯ」シリーズの全く新しいソフトウエアです。「ＳＴＹＬＯＳ」は、複数のソフトウエアから構成される「ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯ」の基本コンセプトとは異なり、プリプロ（絵コンテ作成）、作画工程（レイアウト作画、原画作画、動画作画）、仕上げ工程（色彩設計、色指定、彩色、特効）及びそれらの作業結果の検査（動画チエック、撮出し検査等）、修正指示（リテイク指示等）等の機能をサポートし、アニメーション制作のほぼ全ての工程を1本のソフトで作業できます。

「ＳＴＹＬＯＳ」は、ペンタブレットからの入力データをリアルタイムにベクトルデータ化することで、紙にペンで描いているような繊細

なペンタッチを再現することができます。これにより、「プリプロ」、「作画」工程のデジタルへの移行を可能にします。完全なベクターベースなので、出力時の解像度を自由に選択でき、Ｗｅｂアニメーション、ＴＶ放映、劇場作品、高解像度印刷原稿まで、一つのデータで対応可能です。このため、提供するメディアに合わせた解像度変換や、作品の修正作業を必要としない等、二次利用時の負荷とコストを大幅に削減することができます。

セルシスでは、本ソフトの投入により、フルデジタルでのアニメ制作を推進し、初年度で5,000本の出荷を目標としております。

■「ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯＳＴＹＬＯＳ」製品概要

製品名： ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯＳＴＹＬＯＳ

発売予定日： 2002年6月7日

価格： 148,000円（予価）

動作環境：

【ＭａｃＯＳ版】

ＯＳ　： ＭａｃＯＳ 9以降（ＣａｒｂｏｎＬｉｂ1.5以降必須）

ＭａｃＯＳＸ10.1以降

いずれの場合も、日本語ＯＳのみ対応

ＣＰＣ　： ＰｏｗｅｒＰＣ 150ＭＨｚ以上（ＭａｃＯＳ Ｘは300ＭＨｚ以上）

ＰｏｗｅｒＰＣ 300ＭＨｚ以上（ＭａｃＯＳ Ｘは500ＭＨｚ以上）を推奨

メモリ　： 64ＭＢ必須 / 128ＭＢ以上推奨

（ＭａｃＯＳＸは128ＭＢ以上必須 / 256ＭＢ以上推奨）

その他 ： プロテクトキー接続用のＵＳＢポート必須

作画機能使用時には、ＷＡＣＯＭ製タブレット必須

【Ｗｉｎｄｏｗｓ版】

ＯＳ　：　ＷｉｎｄｏｗｓＭｅ／2000／ＸＰ（日本語版ＯＳのみ）

ＣＰＣ　：　Ｐｅｎｔｉｕｍ及び互換ＣＰＵ200ＭＨｚ以上必須／300ＭＨｚ以上推奨

メモリ　：　64ＭＢ必須／128ＭＢ以上推奨

（ＸＰは128ＭＢ以上必須／256ＭＢ以上推奨）

その他：　プロテクトキー接続用のＵＳＢポート必須

作画機能使用時には、ＷＡＣＯＭ製タブレット必須

■「ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯ ＳＴＹＬＯＳ」の特徴

１．作画からペイントまでの工程をカバーする統合型アプリケーションソフト

絵コンテ、レイアウト、原画、動画、色指定、仕上げ（彩色）までの工程を行うことができる。

２．全ての画像データはベクター形式

①解像度に依存しないため、Ｗｅｂアニメ、ＴＶアニメ、劇場・ＨＤアニメ等、同一の動画を使用することができる。

②紙に描かれた原画、動画をスキャンして読み込んだデータもベクター化することができる。

③解像度を上げても、画像データの容量が変化することがない。

④高解像度画像を扱う場合にも、メモリの消費量を最低限に抑えることができる。

⑤線の閉じ忘れを自動的に判断して塗りつぶす等、新機能を実現可能とする。

３．カット袋の概念を導入

カットを作り上げるために必要な全てのデータと情報を「カット袋（カットフォルダ）」という概念でまとめあげることができる。このため、制作データの効率的な管理を実現する。

４．ＭａｃＯＳ、ＷｉｎｄｏｗｓのＯＳに対応。

■「ＲＥＴＡＳ！ＰＲＯ ＳＴＹＬＯＳ」の機能

【カットブラウザ】

１．作業中の全てのカットを一覧し、作業データを瞬時に選び出すことができる。

２．進捗状況の管理機能

カット毎に、進捗状況及びカットに関する情報を把握することができる。

３．作業量の集計機能

担当者毎の作業量の集計を行うことができる。

【絵コンテ作成】

１．作画、セリフ入力等、絵コンテを作成することができる。

２．作成した絵コンテを検索、再生、ムービー出力、ｈｔｍｌすることができる。

【作画】

１．筆圧感知と独自開発のベクトルマップテクノロジーにより、繊細なタッチのある線を描くことができる。

２．手ブレ補正機能

微妙な手の震えや、ノイズの影響による手ブレを自動的に補正し、滑らかな線を描くことができる。

３．設定により、自動的に「入り」と「抜き」のある線を描くことができる。

４．動画用紙の回転機能

紙を回しながら描くことや、タップ割り等の実践的な描画作業を行うことができる。

５．線の変形機能

コントロールポイントやアンカー等を使用せずに、直感的な操作で線を曲げることができる。

６．消失点機能

パースの補助となる消失点を表示することができる。

７．5％～4000％まで、0.01％単位での無段階ズームを行うことができる。

８．線画は、主線、色トレス線（赤・緑・青・黄・紫・水色・ユーザー定義色／3色）を使用することができる。

９．用途に合わせて、画像をレイヤー単位（下描きレイヤー、実線レイヤー、修正レイヤー）で管理することができる。

１０．タイトテーブル機能

複数の原動画の透過表示や、ライトテーブルの拡大・縮小・回転、ライトテーブルからの色の拾い出し等を行うことができる。

１１．作画の際に作成したタイムシートは、「ＣｏｒｅＲＥＴＡＳ」用タイムシートとしてＥｘｐｏｒｔすることができる。

【仕上げ】

１．塗りつぶし機能

線の閉じ忘れを自動的に判断し、塗りつぶすことができる。また、どんなに狭い隙間にも色が入り込むため、目詰まりが大幅に減少。

２．自動線つなぎ機能

途切れた線の上をカーソルでこするだけで自動的に線をつなぐことができる。

３．閉領域フィル機能

選択範囲に含まれる全ての閉領域を、一度の操作で塗りつぶすことができる。

４．ペイントに使用される色のセットをカラーチャートとして管理することができる。また、ペイント中の画像に使用されている色を抽出してカラーチャートを作ることもできる。

５．16ｂｉｔ／チャンネルの彩色に対応し、フィルムレコーディング等で要求されるきめの細い階調を表現することができる。

６．ラスター形式でスキャンされた画像データをベクター形式に変換することができる。

【特効】

エアブラシツール、グラデエーションツール、エアブラシ効果ツールにより、特殊効果をつけることができる。

【指示】

1．「指示レイヤー」に、演出指示、仕上げ指示、カゲ指定、色指定、特効指示等の様々な作業指示を記入することができる。

2．画像の上にフリーハンドで指示を書き込むことができる。